DARYL F. GATES'

POLICE QUEST®

SWAT™

MANUEL TECHNIQUE

INTRODUCTION 2
INSTALLATION 2
Windows 2
Windows® 95 2
DOS 3
BARRE D'ICONES 3
Bouton d'information 3
Logo SWAT 3
Icône Assaillant 4
Icône Tireur d'élite 4
Signaux manuels 4
Boîte d'interface 4
Panneau Inventaire 5
Panneau Signaux manuels 5
Panneau Entrée dans une pièce 7
Bouton Panneau de configuration 7
Sauvegarder la mission 8
Rétablir la mission 8
Jouer 8
Quitter 8
Logo Sierra 9
Point d'interrogation 9
Curseurs de défilement 9
Bouton Alerte/LASH 9
Alerte 9
LASH 9
Assaillant LASH 9
Chef de groupe LASH 10
INTERFACE 11
Curseurs 11
Flèches de direction 11
Barre d'espacement 11
REGLES DU JEU 11
Menu principal 11
Carrières 11
Nouvelle carrière 11
Précédente carrière 12
Panneau de contrôle 13
Générique 13
Quitter 13
Division Metro 13
Formation tactique 13
Profils interactifs 14
Carte des déplacements 15
STANDS DE TIR 15
Galeries d'équipement 15
Champ de tir de l'Ecole de police 16
Armes de petit calibre 16
Levier de sélection 17
Chronomètre 17
Rechargement 17
Sortie du champ de tir 18
Combat 19
Exercices 19
Rechargement 19
Sortie du champ de tir 20
Champ de tir Angeles 20
Première séance d'entraînement 20
Données techniques 21
Réglage de la visée 21
Séances d'entraînement suivantes 22
Test de qualification des tireurs d'élite 23
INTERVENTIONS 23
Tableau gras 24
TABLEAUX DE DONNEES TECHNIQUES 25
Générique 36
Service consommateur 34
Carte de garantie 37

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Police Quest : SWAT*. En tant que nouveau membre de la brigade Armes et Tactiques Spéciales, vous allez vous trouver plongé au cœur des troubles qui perturbent la vie citadine. Si vous parvenez à résoudre les conflits locaux, vous recevrez en récompense des médailles et de l'avancement. Une fois que vous serez parvenu au grade de Chef de groupe, vous pourrez à votre tour donner l'ordre de tirer. Si vous êtes intéressé par le tir de précision, entraînez-vous et passez le test de qualification. En cas de succès, vous aurez droit au titre de tireur d'élite.

N'oubliez pas que *SWAT* est basé sur le travail d'équipe et qu'il dépendra de vous de respecter les règles du jeu. Pour ce faire, lisez entièrement le présent manuel. Familiarisez-vous avec l'interface de SWAT, avec les événements auxquels vous devez vous attendre sur les champs de tir, pendant les séances d'entraînements et au cours des interventions.

INSTALLATION

INSTALLATION WINDOWS

1. Insérez le CD *SWAT* # 1 dans le lecteur CD-ROM de votre ordinateur.
2. Lancez Windows™.
3. Cliquez sur [Fichier].
4. Sélectionnez [Exécuter].
5. Tapez la lettre correspondant au lecteur CD, suivie de :\INSTALL sur la ligne de commande. Si, par exemple, le lecteur CD correspond à l'unité "D", tapez D:\INSTALL et appuyez sur la touche [Entrée] de votre clavier.
6. Suivez les instructions affichées à l'écran.
7. Une fois le jeu installé, vous pouvez lire le fichier "LisezMoi", qui contient les informations les plus récentes au sujet SWAT. Ces informations concernent notamment les problèmes de compatibilité découverts pendant la période de test.

INSTALLATION WINDOWS® 95

1. Lancez WINDOWS® 95.
2. Insérez le CD *SWAT* # 1 dans le lecteur CD-ROM de votre ordinateur.
3. La question "Voulez-vous installez *SWAT* maintenant ?" s'affiche sur l'écran de l'ordinateur. Cliquez sur le bouton "Oui" affiché au-dessous de la question.
4. Suivez les instructions affichées à l'écran.

INSTALLATION DOS

Si, au cours de l'installation Windows, un message vous conseille d'exécuter *SWAT* sous DOS, ou si vous préférez vous-même utiliser vos jeux sous DOS, installez le logiciel en procédant comme suit :

1. Insérez le CD *SWAT* # 1 dans le lecteur CD-ROM de votre ordinateur.

2. Tapez la lettre correspondant au lecteur CD, suivie de deux points, sur la ligne de commande. Si, par exemple, le lecteur CD correspond à l'unité "D", tapez D: appuyez sur la touche [Entrée] de votre clavier.

3. Tapez la commande "Install", puis appuyez sur la touche [Entrée] de votre clavier.

4. Suivez les instructions affichées à l'écran.

LA BARRE D'ICONES

On désigne par Barre d'icônes le panneau affiché à la base de l'écran. Son aspect et ses fonctions dépendent du contexte à l'intérieur du jeu. La Barre d'icônes comprend les fonctions suivantes :

- ❍ Bouton d'information/ de déplacement
- ❍ Boîte d'interface avec quatre côtés représentant :
  - • Panneau Couverture
  - • Panneau Inventaire
  - • Panneau Signaux manuels
  - • Panneau Entrée dans une pièce
  - • Bouton Panneau de contrôle
  - • Bouton Alerte/LASH

Ces fonctions sont décrites en détail dans les paragraphes suivants.

BOUTON D'INFORMATION/ DE DEPLACEMENT

Le bouton d'information est situé sur le côté gauche de la Barre d'icônes. Selon votre situation dans le jeu, vous pourrez, en cliquant sur ce bouton, appeler les options de déplacement ou afficher des informations sur un scénario de crise. Cette fenêtre affiche également des signaux manuels. Les fonctions du bouton à un moment donné sont indiquées par une icône particulière. Il existe trois icônes. Elles sont décrites, avec leurs correspondances, dans les paragraphes suivants.

Logo SWAT

Ce graphique apparaît lorsque vous n'êtes pas en service commandé. En cliquant sur le logo SWAT, vous

affichez une fenêtre avec des options de déplacement. Cliquez sur l'une des destinations de la liste pour vous y rendre immédiatement. Si vous changez d'avis et souhaitez changer de destination, cliquez sur Annuler, afin de revenir à votre position actuelle. Pour interrompre le jeu, cliquez sur Quitter. Comme vous pouvez le remarquer, les options de déplacement varient selon votre position et votre situation.

Icône Assaillant

Cette icône apparaît lorsque vous participez à une intervention, en tant qu'assaillant ou que chef de groupe. Cliquez dessus pour afficher un texte résumant les circonstances qui motivent l'intervention.

Icône Tireur d'élite

Cette icône apparaît lorsque vous participez à une intervention, en tant qu'assaillant ou chef de groupe. Cliquez dessus pour afficher un texte résumant les circonstances qui motivent l'intervention.

Signaux manuels

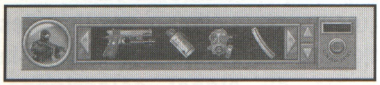
Lorsque vous participez à une intervention, vous pouvez communiquer avec les autres membres de l'équipe à l'aide de signaux manuels. Si vous sélectionnez un signal dans le panneau Signaux manuels, le curseur prend la forme de ce signal. Pour utiliser ce dernier, positionnez le curseur à l'intérieur de la fenêtre du jeu et cliquez. L'animation correspondante apparaît dans la fenêtre du bouton d'information. Comme vous pouvez le remarquer, si un membre de l'équipe vous envoie un signal manuel, l'animation appropriée apparaît également dans le bouton d'information.

BOITE D'INTERFACE

Dans le cas de scénarios n'incluant pas de tireur d'élite, lorsque la boîte d'interface est active, vous pouvez la faire pivoter pour accéder à trois panneaux d'interface : le panneau Inventaire, le panneau Signaux manuels et le panneau Entrée dans une pièce. Le quatrième côté de la boîte est une plaque nominative, visible lorsqu' aucune autre option n'est disponible. Pour faire pivoter la boîte, cliquez sur les flèches HAUT ou BAS situées sur le côté droit. Lorsque vous sélectionnez un article d'inventaire, un signal manuel ou le type d'entrée Franchissement, le curseur change de forme selon la sélection. Pour utiliser l'article ou l'action sélectionné, positionnez le curseur sur l'écran et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Pour faire défiler les curseurs spéciaux et le curseur par défaut (flèche), cliquez sur le bouton droit de la souris.

Panneau Inventaire

Les articles d'inventaire sont sélectionnés dans les Galeries d'équipement correspondant aux armes de petit calibre ou aux tireurs d'élite.



Pour accéder rapidement au panneau Inventaire, appuyez sur la touche "1" du clavier.

Vous pouvez également cliquer sur les flèches situées sur le côté droit de la boîte d'interface pour la faire pivoter jusqu'à l'affichage de l'interface Inventaire. Lorsque le panneau Inventaire est actif, des flèches de défilement apparaissent de chaque côté. Pour faire défiler les articles d'inventaire, cliquez sur les flèches avec le bouton gauche de la souris.

Pour sélectionner un article d'inventaire à partir du panneau Inventaire, cliquez sur l'article avec le bouton gauche de la souris. Le curseur prend la forme du curseur prédéfini pour cet article. Positionnez le curseur Inventaire sur l'écran où vous voulez utiliser l'article et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Vous pouvez passer de l'article d'inventaire sélectionné aux autres curseurs disponibles en cliquant avec le bouton droit de la souris. Comme vous pouvez le remarquer, à la différence des curseurs correspondant aux signaux sonores ou à l'option Franchissement, le curseur d'un article d'inventaire reste actif après que vous l'avez utilisé dans le jeu.

Pour replacer un article dans l'inventaire, positionnez cet article dans le panneau Inventaire et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Le curseur d'inventaire disparaît et l'article réapparaît à l'intérieur du panneau. Vous pouvez maintenant sélectionner un autre article d'inventaire. Notez qu'il n'est pas possible de prélever un article si un autre article est déjà sélectionné.

Panneau Signaux manuels

Pour accéder rapidement au panneau Signaux manuels, appuyez sur la touche "2" du clavier.

Vous pouvez également accéder aux signaux manuels en cliquant sur la flèche HAUT ou BAS située sur le côté droit de la boîte d'interface pour la faire pivoter jusqu'à l'affichage du panneau Signaux manuels. Les signaux manuels, affichés sous la

GRAPHIQUE	TEXTE	
	RESTER EN POSITION	Poing.
	METTRE EN JOUE	Main à plat, horizontale.
	SE DEPECHER	Poing avec le bras à angle droit.
	SUSPECT	Main avec les cinq doigts écartés.
	ATTENTION	Claquement de doigts.
	REGARDER	Index pointé.
	S'ECARTER	Pouce levé.
	ARRETER	Main à plat, verticale.

forme de boutons portant un libellé, vous permettent de communiquer avec votre équipe pendant une intervention. Il existe huit signaux : Rester en position, Mettre en joue, Se dépêcher, Suspect, Attention, Regarder, S'écarter et Arrêter.

Lorsque vous cliquez sur l'un des signaux manuels, le curseur rend la forme du signal sélectionné. Positionnez le curseur du signal manuel sur l'écran et cliquez :: l'animation correspondante est diffusée à l'intérieur du bouton d'information. Si un membre de l'équipe vous envoie un signal manuel, l'animation appropriée apparaît également dans le bouton d'information.

Les mots-clés et les graphiques correspondant à chaque signal manuel sont décrits ci-après.

Vous pouvez passer du signal manuel sélectionné aux autres

curseurs disponibles en cliquant avec le bouton droit de la souris. Notez que le curseur des signaux manuels est actif seulement lorsqu'il est en cours d'utilisation. Sinon, il disparaît jusqu'à la sélection du prochain signal.

Panneau Entrée dans une pièce

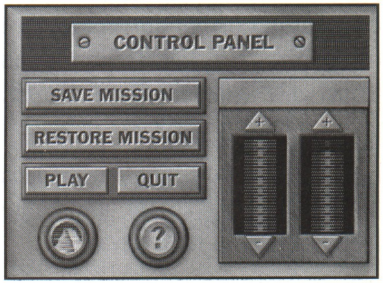
La commande Franchissement est disponible seulement pendant les interventions. Il s'agit d'une manœuvre tactique vous permettant de pénétrer à l'intérieur d'une pièce ou de passer un angle en toute sécurité.
Pour accéder rapidement à cette interface, appuyez sur la touche "3" du clavier.
Vous pouvez également accéder à cette commande en cliquant sur la flèche HAUT ou BAS située à droite de la boîte d'interface pour la faire pivoter jusqu'à l'affichage du panneau Entrée dans la pièce.

Sélectionnez le bouton Franchissement pour accéder au curseur correspondant. Déplacez le curseur sur l'écran. Lorsqu'il passe devant un coin, une entrée de pièce ou un élément de mobilier pouvant être "court-circuité", le curseur pivote, de telle sorte que son extrémité pointe vers la gauche et/ou la droite. Notez que le curseur de franchissement n'est pas actif lorsque l'extrémité du curseur est pointée droit devant.

Pour passer du curseur de franchissement aux autres curseurs disponibles, cliquez sur le bouton droit de la souris. Notez que le curseur de franchissement est disponible seulement lorsque vous vous en servez pour le jeu. Sinon, il disparaît jusqu'au prochain clic sur le bouton Franchissement.

BOUTON PANNEAU DE CONFIGURATION

Pour accéder au panneau de contrôle, cliquez sur le bouton Panneau de contrôle situé dans le coin inférieur droit de la Barre d'icônes.



Le Panneau de contrôle réunit les boutons qui permettent de sauvegarder ou de rétablir votre jeu et de visualiser le générique. Les

deux curseurs de défilement qui permettent de régler les fonctions du jeu sont décrits plus loin en détail.

Sauvegarder la mission

Le bouton Sauvegarder la mission permet de sauvegarder le jeu dans l'état actuel sous le nom de carrière adéquat. Lorsque vous cliquez sur le bouton Sauvegarder, vous accédez au menu Précédentes interventions correspondant à cette carrière (inspecteur). Tapez le nom sous lequel vous voulez sauvegarder le jeu.

Rétablir la mission

Lorsque vous choisissez Rétablir dans le Panneau de contrôle, une petite fenêtre affiche le texte suivant :

Voulez-vous rétablir le jeu à partir de la carrière en cours ? OUI - NON

Si vous cliquez sur OUI, le Panneau de contrôle est remplacé par le menu Précédentes interventions correspondant à l'inspecteur actuel. Sélectionnez le jeu que vous voulez rétablir. Si vous cliquez sur NON, le Panneau de contrôle est remplacé par le menu Identification des précédentes carrières. Sélectionnez un nom dans la liste et cliquez sur le bouton Rétablir. Le menu Identification des précédentes carrières est remplacé par le menu Précédentes interventions. Sélectionnez le jeu que vous voulez rétablir. Si vous changez d'avis et souhaitez revenir au jeu en cours, cliquez sur le bouton Annuler dans les menus Identification des précédentes carrières ou Précédentes interventions.

Jouer

Après avoir effectué les modifications dans le Panneau de contrôle, cliquez sur l'icône Jouer pour reprendre le jeu à l'endroit où il a été interrompu.

Quitter

Lorsque vous cliquez sur le bouton Quitter, une petite fenêtre apparaît, avec le texte suivant :

Voulez-vous vraiment quitter ? OUI - NON

Cliquez sur OUI pour interrompre le jeu et revenir sous Windows ou sous DOS. Cliquez sur NON pour revenir au jeu.

Logo Sierra

Cette icône représente le bouton A propos. Cliquez dessus pour afficher le générique de *Police Quest : SWAT.*

Point d'interrogation

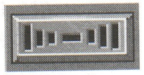
Le Point d'interrogation correspond au bouton d'Aide. Lorsque vous cliquez dessus, le curseur prend la forme d'un point d'interrogation. Déplacez le curseur et posez-le sur l'une des fonctions du Panneau de contrôle (Sauvegarder la mission, etc.) pour assister à une description orale de cette fonction. Si vous déplacez le curseur avant la fin de l'explication, le commentaire s'interrompt. Pour restaurer la flèche standard, cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Curseurs de défilement

Les barres de défilement vous permettent de régler les paramètres du jeu en cliquant sur les flèches HAUT ou BAS pour augmenter ou diminuer les niveaux.

BOUTON ALERTE/LASH

Alerte



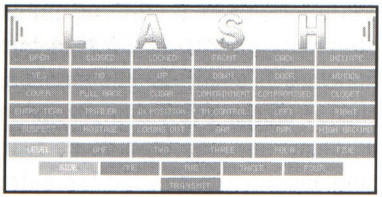
Le bouton Alerte/LASH est le petit rectangle gris affiché au-dessus du bouton Panneau de contrôle. En mode Alerte, il est clignote en rouge et une alarme retentit lorsqu'une intervention (scénario de crise) est sur le point de commencer. Lorsque le bouton Alerte s'éteint, le responsable donne une description orale du problème. Allez ensuite au Poste de commandement pour recevoir les instructions relatives à l'opération.

LASH

Pendant une intervention, le bouton Alerte devient le bouton d'interface LASH (LASH désigne le quartier général de SWAT à Los Angeles). Pendant une intervention, chaque officier SWAT a la possibilité d'utiliser une interface de ce type pour communiquer avec les autre membres de l'équipe. Un laryngophone capte et émet des signaux vocaux à peine audibles, afin d'éviter que les suspects ne puissent en prendre connaissance. Pour accéder à l'interface LASH, cliquez sur le bouton LASH lorsqu'il est visible. Une table de mots, différente selon le scénario, s'affiche. Vous trouverez ci-après deux exemples d'interface LASH.

Assaillant LASH

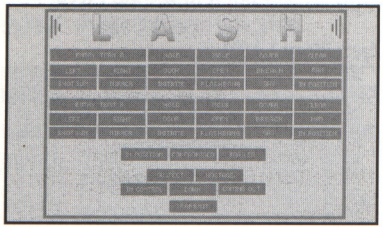
Si vous assumez le rôle d'assaillant pendant une intervention, l'interface LASH apparaît sous la forme du tableau suivant :



Cliquez sur les mots pour composer une phrase ou un ordre. Cliquez ensuite sur "Transmettre" pour envoyer votre message aux inspecteurs. Soyez bref et précis.

Chef de groupe LASH

Si vous assumez le rôle de chef de groupe pendant une intervention, l'interface LASH apparaît sous la forme du tableau suivant :



L'interface LASH est composée de quatre sections et d'un bouton Transmettre. Cliquez sur les boutons pour les sélectionner. Les deux sections supérieures vous permettent de donner un ordre à l'équipe d'intervention A et un autre ordre à l'équipe B.

La troisième section comprend trois boutons intitulés "En position", "En danger" et "Terminé". Vous ne pouvez activer qu'un seul de ces boutons par message.

La quatrième section vous permet de renseigner votre équipe sur les suspects et les otages. Sélectionnez soit "Suspect", soit "Otage", puis cliquez sur l'une des trois cases situées immédiatement au-dessous : "Sous contrôle", "A terre" ou En train de sortir".

Après avoir composé votre (vos) message(s), cliquez sur "Transmettre" pour le(s) faire parvenir aux membres de votre équipe.

Si vous changez d'avis et décidez de ne pas envoyer un message particulier, cliquez sur les boutons pour les désélectionner. Si vous voulez annuler l'ensemble d'un message destiné à l'équipe A ou B, il vous suffit de cliquer sur le bouton correspondant à cette équipe d'intervention.

Tous les boutons décrits dans la présente section reprennent leur état initial.

Si vous changez d'avis et décidez de n'envoyer aucun message, cliquez sur le bouton "Transmettre" lorsque tous les autres boutons sont désélectionnés. L'interface LASH est alors désactivée et vous êtes ramené dans le jeu.

INTERFACE

CURSEURS

Vous ne trouverez pas dans *Police Quest : SWAT* les icônes classiques Action, Marcher, Parler et Regarder. Pour intervenir dans le jeu, vous avez à votre disposition un curseur fléché par défaut et un inventaire.

Pour utiliser les curseurs, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Pour passer d'un curseur à l'autre, utilisez le bouton droit de la souris. Pour un complément d'information sur le fonctionnement des curseurs, reportez-vous aux sections Inventaire, Signaux manuels et Entrée dans la pièce.

FLECHES DE DIRECTION

Si, dans des situations critiques, vous déplacez le curseur fléché sur les côtés de l'écran, il peut se transformer en flèche de direction. Cette flèche indique alors que vous pouvez sortir de l'écran par ce côté.

BARRE D'ESPACEMENT

Si vous avez déjà assisté à une conversation ou vu une séquence particulière et que vous souhaitez la sauter, appuyez sur la barre d'espacement pour interrompre ce segment. Cette commande n'est cependant pas opérationnelle pour toutes les séquences de conversation ou d'images à l'intérieur du jeu.

RÈGLES DU JEU

MENU PRINCIPAL

Après la séquence d'ouverture, le Menu principal s'affiche. Vous pouvez maintenant contrôler le déroulement du jeu. Le Menu principal propose les options suivantes : Nouvelle carrière, Précédente carrière, Panneau de contrôle, Générique et Quitter. Ces options sont décrites dans les paragraphes suivants.

Carrières

Au début du jeu, vous commencez une nouvelle carrière, à laquelle vous attribuez le nom de votre inspecteur. Vous pouvez sauvegarder le jeu (une "intervention") et le rétablir ultérieurement pour continuer de jouer à partir de cette situation. Vous pouvez également commencer un nouveau jeu avec le même inspecteur et dans d'autres circonstances, ou avec un nouvel inspecteur. Le jeu permet de sauvegarder jusqu'à vingt interventions pour chacune des dix carrières.

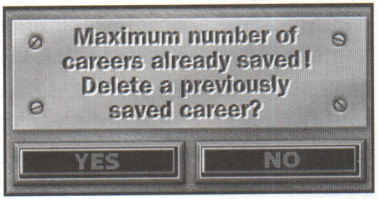
Nouvelle carrière

Pour créer une nouvelle carrière, cliquez sur Nouvelle carrière. L'ordre

de mission SWAT s'affiche. Un commandant vous accueille et vous fournit quelques renseignements sur la brigade Armes et Tactiques Spéciales. A l'issue de son discours, "signez" l'ordre de mission en tapant le nom de l'inspecteur (carrière) dans la case située au-dessous du texte. Pour effacer le texte, utilisez la touche de retour arrière. Lorsque vous entrez ce nom d'inspecteur, vous vous rendez directement à la Division Metro du quartier général de SWAT (Los Angeles). Si, à ce moment, vous voulez revenir au Menu principal, accéder au Panneau de contrôle ou quitter le jeu, cliquez sur le logo SWAT dans le coin supérieur gauche. Si vous cliquez sur le logo Sierra dans le coin inférieur droit, vous vous rendrez à la Division Metro en tant qu'inspecteur SWAT Pup (nom par défaut).

Si vous avez déjà créé dix carrières, une petite fenêtre, avec le message et les boutons suivants s'affiche lorsque vous essayez de créer un nouveau personnage :Vous avez déjà sauvegardé le nombre maximum de carrières.

Voulez-vous supprimer l'une des carrières sauvegardées ? OUI - NON



Cliquez sur "OUI" pour afficher l'écran Jeux sauvegardés avec les noms des carrières ayant été sauvegardées. Choisissez la carrière que vous voulez supprimer en mettant son nom en évidence, puis cliquez sur le bouton Supprimer. Le menu Nouvelle carrière est de nouveau affiché ; vous pouvez maintenant créer un nouveau personnage. Si vous cliquez sur "NON", vous êtes renvoyé au Menu principal.

Précédente carrière

Cliquez sur ce bouton pour résumer l'identité d'un personnage créé auparavant. Sélectionnez l'inspecteur avec lequel vous voulez jouer en mettant son nom en évidence. Si vous voulez que cet inspecteur commence un nouveau jeu en partant de zéro, cliquez sur le logo SWAT dans le coin supérieur droit, afin d'accéder aux options de déplacement : Metro, Panneau de contrôle, Menu principal, Annuler et Quitter. Si vous cliquez sur Metro, vous vous rendez directement au quartier général de SWAT.

Si vous voulez poursuivre la carrière de l'inspecteur à partir d'une intervention sauvegardée, cliquez

sur le bouton Rétablir après avoir sélectionné son nom. La liste des interventions sauvegardées pour cet inspecteur s'affiche. Mettez chacune d'elle en évidence pour afficher le cumul des médailles remises à l'inspecteur à ce moment précis du jeu. Pour lire une intervention mise en évidence, cliquez sur le bouton Rétablir.

Panneau de contrôle

Cliquez sur ce bouton pour accéder au Panneau de contrôle. Pour une description des fonctions disponibles dans le Panneau de contrôle, reportez-vous à la section Panneau de contrôle, page 7.

Générique

Cliquez sur ce bouton pour visualiser le générique d'Enquête de police : SWAT. Pour revenir au jeu, appuyez sur la barre d'espacement.

Quitter

Lorsque vous cliquez sur le bouton Quitter, une petite fenêtre affiche le texte suivant :

Voulez-vous vraimentquitter le jeu ? OUI - NON

Cliquez sur "OUI" pour interrompre le jeu et revenir sous Windows ou sous DOS. Cliquez sur "NON" pour revenir au Menu principal.

DIVISION METRO

L'unité SWAT est basée à la Division Metro, au centre de Los Angeles. Dans la salle de cours de la Division Metro, vous pourrez assister à des cours, étudier le matériel de formation tactique et accéder aux interviews interactives avec de véritables sergents SWAT. Lorsque vous êtes prêt à sortir, cliquez sur la porte de la salle de cours pour accéder à la Carte des déplacements.

Formation tactique

Pour accéder à la section Formation tactique, cliquez sur le tableau noir de la salle de cours de la Division Metro. Une vue rapprochée affiche les différentes catégories thématiques. Choisissez-en une. Selon la catégorie sélectionnée, deux interfaces différentes peuvent s'afficher.

Si vous sélectionnez Bulletins de formation, Recommandations, D Platoon ou Considérations tactiques, une zone de texte apparaît sur la gauche et un cadre de photographie

sur la droite. La zone de sélection des rubriques est centrée au-dessous.

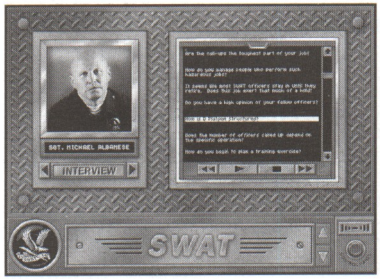
Si vous sélectionnez Mouvement tactique ou Considérations sur les tireurs d'élite, une fenêtre apparaît avec la zone de sélection des rubriques centrée au-dessous.

Pour sélectionner une rubrique, cliquez sur les flèches HAUT/BAS situées sur le côté droit de la zone des rubriques. Mettez en évidence la rubrique de votre choix, puis cliquez sur la flèche rouge située à gauche de la zone.

Lisez les informations et visionnez les images. Servez-vous de la barre de défilement si elle est disponible. Une fois la lecture terminée, utilisez la zone de sélection des rubriques pour sélectionner une autre rubrique. Pour revenir dans la salle de cours ou sur le tableau, cliquez sur le bouton d'information (logo SWAT) et sélectionnez, respectivement, Metro ou Formation tactique.

Profils interactifs

Les profils interactifs sont accessibles à partir de la salle de cours de la Division Metro. Cliquez sur le téléviseur ou sur le magnétoscope. Pour accéder aux interviews interactives, suivez les instructions du narrateur.



L'interface Profil interactif est constituée, à gauche, d'une fenêtre affichant la photographie de chaque inspecteur et à droite, d'une zone de texte. Pour faire défiler les inspecteurs, cliquez sur les flèches DROITE ou GAUCHE au-dessous de la fenêtre. Lorsque l'inspecteur que vous voulez interviewer apparaît à l'intérieur de la fenêtre, cliquez sur la barre portant le libellé Interview. La porte située à droite se lève, découvrant la liste des questions. Parcourez la liste à l'aide des barres de défilement. Cliquez sur une question qui vous intéresse, puis cliquez sur le bouton Lecture (symbolisé par une flèche pointée vers la droite) au bas de la fenêtre. Vous trouverez également à cet emplacement les icônes Arrêt (un carré), Avance rapide (deux flèches pointées vers la droite) et Retour (flèche pointée vers la gauche). Ces

boutons ont les mêmes fonctions que sur un magnétoscope. Ecoutez la réponse de l'inspecteur, puis sélectionnez une autre question ou un autre interlocuteur.
Lorsque vous souhaitez revenir au jeu, cliquez sur le bouton d'information (logo SWAT) et sélectionnez Metro comme lieu de destination.

Carte des déplacements

Pour accéder à la Carte des déplacements, cliquez sur la porte de la salle de cours de la Division Metro ou cliquez sur le bouton d'information (logo SWAT), puis sélectionnez Carte des déplacements.
La carte des déplacements comprend trois destinations : la Division Metro, l'Ecole de police et le Champ de tir Angeles. Il vous suffit de cliquer sur la destination de votre choix pour y être transporté immédiatement.

STANDS DE TIR

GALERIES D'ÉQUIPEMENT

Pour accéder aux Galeries d'équipement, cliquez sur Ecole de police ou sur Champ de tir Angeles. Vous serez directement envoyé dans la galerie du champ de tir sélectionné.
La même interface sert à la fois pour la galerie de l'Ecole de police et pour celle du Champ de tir Angeles, mais le matériel disponible varie selon qu'il s'agit de tir avec des armes de petit calibre ou de tir de précision.

Il est important de connaître toutes les pièces de l'équipement, ainsi que leur fonctionnement. Sélectionnez l'article que vous voulez examiner en positionnant dessus le cadre de mise en évidence. Lorsque le cadre de mise en évidence se déplace sur un nouvel article, celui-ci est identifié par le narrateur. Il existe deux moyens de déplacer le cadre de mise en évidence à l'intérieur de la fenêtre. Utilisez les flèches de direction situées à droite de la fenêtre ou cliquez directement après avoir positionné le curseur fléché sur l'article d'inventaire de votre choix. Pour accéder aux autres lignes d'équipement, utilisez la barre de défilement affichée à droite de la fenêtre.
Pour obtenir une vue rapprochée et une description détaillée d'un objet, mettez-le en évidence, puis cliquez sur le bouton Détail.

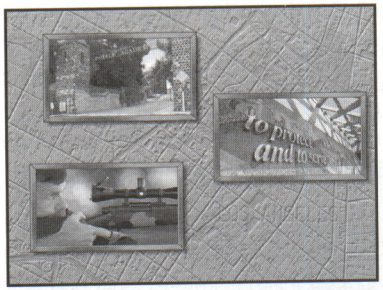
L'écran Détail recouvre la fenêtre Galerie. Pour vous déplacer entre les quatre quadrants de l'article, cliquez sur l'une des flèches de direction affichées sur la droite. La sélection d'un quadrant vous permettra d'obtenir un complément d'information sur l'article. Pour revenir dans la fenêtre Galerie, cliquez sur le bouton marqué Equipement.

Pour interrompre la description d'un article par le narrateur, cliquez sur le carré situé au centre des flèches de direction.

Lorsque vous êtes prêt à pénétrer dans le champ de tir, cliquez sur le bouton Sélectionner.

Il suffit d'un simple clic pour placer tout l'équipement requis dans votre zone d'inventaire affichée au bas de l'écran. Vous pouvez cliquer sur Sélectionner soit en mode Equipement, soit en mode Détail.

N'oubliez pas d'examiner et de mémoriser chaque pièce de votre équipement lorsque vous accédez pour la première fois aux champs de tir. A chaque fois que vous vous y rendez, avant de rejoindre votre couloir, vous devez passer par la Galerie. Si vous êtes impatient de tirer, cliquez simplement sur le bouton Sélectionner pour rassembler immédiatement votre équipement.



Pour quitter les Galeries, cliquez sur le bouton d'information (logo SWAT). Une liste des destinations possibles vous est proposée. Si vous vous trouvez à l'Ecole de police, les options sont les suivantes : Tir armes de petit calibre, Tir combat, Metro, Carte des déplacements, Menu principal, Annuler et Quitter. Si vous vous trouvez dans la Galerie d'équipement du Champ de tir Angeles, les options sont les suivantes : Champ de tir Angeles, Metro, Carte de déplacement, Menu principal, Annuler et Quitter. Comme vous pouvez le remarquer, lorsque vous choisissez de quitter l'Ecole ou le Champ de tir Angeles, la plaque nominative SWAT masque et désactive la zone d'inventaire.

CHAMP DE TIR DE L'ÉCOLE DE POLICE

Armes de petit calibre

Lorsque vous pénétrez pour la première fois dans le champ de tir

réservé aux armes de petit calibre, vous êtes accueilli par le Sergent Pauldon. Après vous avoir présenté vos collègues inspecteurs SWAT, il vous conduit jusqu'au couloir 13. La ligne de tir des sept yards apparaît. Le point de vue est celui d'un tireur. Vous devez apercevoir la cible et le Chronomètre.

La première séance d'entraînement se déroule avec le MP5, à une distance de sept yards. Elle comprend une série de six tirs. Pauldon vous donne l'ordre de préparer votre arme. Sélectionnez le MP5 dans l'Inventaire. Une vue du MP5 s'affiche, avec en incrustation le levier de sélection.

Levier de sélection

Le levier de sélection a trois réglages possibles : sûreté, tir semi-automatique et tir automatique. L'image diffère selon le réglage choisi. Elle représente, respectivement, une balle barrée avec un X, une balle ou une série de balles. Pauldon annonce chaque exercice à deux reprises avant que le sifflet indiquant le début des tirs ne retentisse. Lors de la première annonce, positionnez le levier de sélection sur le réglage adéquat et cliquez. Cliquez en dehors de la zone de sélection. Celle-ci disparaît si le réglage est correct.
Pauldon annonce l'exercice pour la seconde fois. Après une pause d'une seconde, le sifflet retentit : les tirs peuvent commencer.

Chronomètre

Le chronomètre apparaît en incrustation dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le temps autorisé est affiché sur le côté gauche du chronomètre. Il correspond au délai accordé pour effectuer l'exercice. Après avoir tiré, vérifiez votre temps sur le côté droit du chronomètre.

Le chronomètre est surmonté de quatre boutons. Celui de gauche permet de faire défiler vos différents rounds et d'afficher le temps écoulé entre chaque tir. Le deuxième bouton

indique le temps qui s'est écoulé entre le sifflet et votre premier tir. Le troisième bouton indique le nombre de tirs effectués après le temps autorisé. Le bouton rouge permet de remettre le chronomètre à zéro et de préparer l'exercice suivant. Comme vous pouvez le remarquer, il n'est pas nécessaire de préparer manuellement les exercices. L'opération est automatique et prend quelques secondes.

Rechargement

Le chargeur du MP5 et le M16 peut contenir trente balles. Le Colt .45 contient huit balles, plus une à l'intérieur de la chambre. Le fusil contient sept cartouches, plus une à l'intérieur de la chambre. Tenez le compte de vos séries de tirs, afin de savoir à quel moment vous devez recharger. Vous pouvez recharger une arme pendant un exercice ou entre les exercices.

Il existe deux méthodes pour recharger une arme. Première méthode : replacez l'arme dans l'inventaire et cliquez, puis positionnez le chargeur sur l'arme et cliquez. Sélectionnez de nouveau l'arme pour l'exercice suivant. La seconde méthode permet de recharger rapidement en cliquant, après avoir positionné le curseur de l'arme sur le chargeur dans le panneau Inventaire. Quelle que soit la méthode choisie, elle vous permettra de ne jamais être à cours de munitions sur le champ de tir.

Sortie du champ de tir

Si vous voulez quitter le champ de tir pendant ne séance d'entraînement, cliquez sur le bouton d'information (logo SWAT) et sélectionnez une destination.

Après une série de six exercices, Pauldon vous demande de mettre le cran de sûreté et d'abaisser votre arme. Si vous tirez avec le MP5, réglez le levier de sélection sur la position "sûreté". Une vue extérieure du champ de tir réservé aux armes de petit calibre s'affiche alors. Si vous voulez quitter le jeu à ce moment, cliquez sur le bouton d'information (logo SWAT) pour afficher les options de déplacement ou cliquez sur les portes du fond pour accéder à la Carte des déplacement

Si vous restez inactif pendant cinq secondes, vous êtes renvoyé sur la ligne de tir. Pauldon vous demande de vous préparer pour le prochain exercice.

Comme vous pouvez le remarquer, si vous cliquez après avoir positionné une arme sur la cible affichée à droite, vous repassez derrière votre

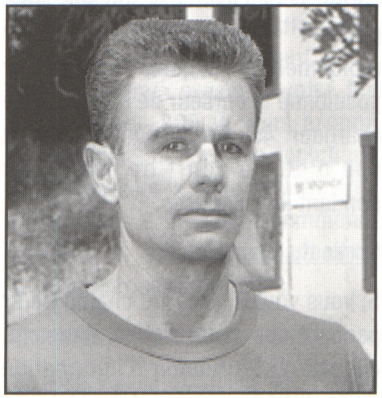
dernière ligne de tir ; les exercices correspondant à votre arme commencent. Si vous cliquez sur une distance de tir avec le curseur en forme de flèche, vous prenez position derrière la ligne et commencez les exercices.

CHAMP DE TIR DE L'ECOLE DE POLICE

Combat

Si vous avez terminé le premier exercice sur le champ de tir réservé aux armes de petit calibre, vous pouvez accéder au Tir de combat à partir de l'Ecole de police. Lorsque vous pénétrez sur le champ réservé au tir de combat en tant qu'assaillant, l'inspecteur Pacmeyer fait office d'instructeur.

Trois exercices de tir différents sont sélectionnés de manière aléatoire pendant la séance d'entraînement sur le champ de tir : l'exercice Dozier, Président et Combat. Dans les trois cas, vous devez utiliser un Colt .45.



Inspecteur Pacmeyer

Un exercice peut être répété à de multiples reprises pendant chaque séance sur le champ de tir.

Lorsque l'inspecteur responsable vous a mis au courant de l'exercice, le champ réservé au tir de combat apparaît. Selon l'exercice, les cibles peuvent être installées ou invisibles. L'inspecteur vous ordonne de préparer votre arme. Sélectionnez le .45 dans l'inventaire. Le curseur du .45 apparaît dans une position abaissée.

Exercices

L'exercice Dozier se déroule avec cinq cibles pepper popper alignées à dix yards. Vous tirez sur les cinq cibles jusqu'à ce qu'elles tombent, sans limitation du nombre de coups. Rechargez votre arme pendant l'exercice, si besoin est. Le temps autorisé est de cinq secondes, mais l'exercice dure vingt secondes jusqu'à ce que l'inspecteur responsable annonce le début de l'exercice.

L'exercice Président se déroule avec trois silhouettes de papier. En

avec ce matériel, cliquez sur le bouton Sélectionner pour placer l'arsenal de la galerie dans votre zone d'inventaire. Dorénavant, un simple clic vous permettra d'accéder à tout ce dont vous avez besoin.

JD Saunders

Sélectionnez le bouton d'information (logo SWAT). Choisissez le Champ de tir Angeles pour ressortir. Saunders. Saunders vous présente le Sergent Pruett, l'inspecteur chargé de l'entraînement des tireurs d'élite. Cliquez sur les tableaux ou attendez que l'image affiche un vue subjective qui englobe Saunders, la zone des cibles et un drapeau indiquant la vitesse et la direction du vent.

Saunders vous présente votre fusil Robar SR60 .308. Il vous propose d'examiner les données techniques avant de régler la visée de votre arme. Cliquez sur le fusil pour commencer l'exercice ou sur les données techniques dans l'inventaire.

Données techniques

Si vous voulez examiner les données techniques, cliquez sur l'option correspondante dans l'inventaire. Cliquez sur le coin supérieur droit pour faire défiler les pages vers l'avant et sur la partie écornée du coin supérieur droit pour revenir en arrière. Pour quitter les données techniques, cliquez en-dehors du manuel. Les six premières pages du manuel technique contiennent des tableaux et des diagrammes. Les trois pages suivantes vous permettent d'enregistrer vos propres informations sur les tirs. Lorsque vous les aurez remplies, elles seront recyclées.

Pour afficher les informations relatives à vos différents tirs, cliquez sur les numéros des tirs affichés dans la rangée située au bas des pages d'enregistrement. La partie droite de la page affiche la forme de la cible, avec la position des impacts.

Réglage de la visée

Cliquez sur le fusil pour afficher le viseur de l'arme. A travers le viseur, vous pouvez apercevoir une cible d'un pouce carrée à une distance de 100 yards. Saunders vous renseigne alors sur les boutons de réglage du viseur. Ne procédez pas au réglage

maintenant. Centrez le réticule sur la cible en déplaçant la souris. Lorsque la visée vous semble correcte, cliquez avec la souris pour afficher de nouveau le curseur en forme de flèche, puis positionnez la flèche sur la crosse du fusil et cliquez pour tirer. Si vous manquez la cible, rechargez : sélectionnez les munitions dans l'inventaire, positionnez-les sur la crosse du fusil et cliquez. Visez et tirez de nouveau.

Saunders vous indiquera ensuite comment régler le Compensateur de gravité et le bouton de compensation de la dérive par le vent de manière à affiner la visée de votre fusil. Effectuez les réglages, rechargez et tirez encore une fois. Saunders continue de vous guider jusqu'à ce que vous parveniez à atteindre la cible ou que vous quittiez le champ de tir. Si vous voulez quitter le champ de tir, cliquez sur le bouton d'information (logo SWAT) et choisissez une autre destination.

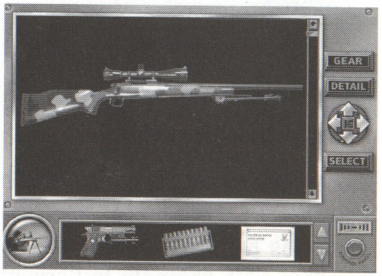
Séances d'entraînement suivantes

Lorsque vous retournerez sur le Champ de tir Angeles, vous vous retrouverez dans la Galerie des tireurs d'élite. Sélectionnez votre équipement, puis cliquez sur le bouton d'information (logo SWAT) pour accéder au champ de tir.

Saunders se propose de faire les relevés à votre place. Il annoncera une série d'exercices choisis au hasard. Avant de tirer, vous devez effectuer les réglages en fonction de la distance et des conditions de vent. Utilisez vos repères de visée (enregistrés dans les données techniques) comme point de référence.

La distance des cibles varie de 25 à 500 yards. Quelle que soit la distance, vous devez effectuer une compensation avec le Compensateur de gravité (voir les tableaux d'estimation des distances dans la section Données techniques, à partir de la page 23). Lorsque vous avez terminé le réglage de la visée pour une distance donnée, vous n'aurez plus besoin par la suite de régler le compensateur pour tirer à cette distance.

Bien qu'il reste constant pendant chaque séance d'entraînement, le vent sera un facteur aléatoire. Si la distance est supérieure ou égale à



100 yards, vous devez compenser l'influence du vent (voir les tableaux relatifs à la dérive par le vent dans la section Données techniques). Réglez le bouton de dérive par le vent en fonction de la vitesse et de la direction du vent.

Les exercices sont sélectionnés de manière aléatoire parmi les suivants :

Cinq tirs groupés à 25, 50, 75 et 100 yards.

Neuf cibles circulaires à 25, 50, 75 et 100 yards.

Trois ballons-cibles à 25, 50, 75 et 100 yards (demandez la couleur).

Silhouette à 100, 200, 250, 300, 400 et 500 yards (demandez la position des impacts).

A la fin de chaque exercice, une image du champ de tir vu par une tierce personne s'affiche. Si vous restez inactif pendant dix secondes, vous êtes renvoyé sur la ligne de tir pour les exercices suivants. Si vous voulez quitter, cliquez sur le bouton d'information (logo SWAT) et choisissez une autre destination.

Test de qualification des tireurs d'élite

Lorsque vous vous rendez à la Division Metro après deux séances d'entraînement sur le Champ de tir Angeles, l'inspecteur Pacmayer vous propose de passer le test de qualification des tireurs d'élite. Si vous répondez "OUI", vous passerez le test lors de votre prochaine visite au Champ de tir Angeles. Pour recevoir le titre de tireur d'élite, vous devez réussir 100 % de vos tirs.

Le test de qualification des tireurs d'élite comprend les trois exercices suivants : A 100 yards :

❍ Cold barrel shot

❍ Cinq rounds sur une cible d'un pouce et demi carré.

❍ Neuf rounds sur neufs cibles d'un pouce et demi carré.

Si vous manquez un seul de vos tirs, vous échouez au test de qualification. Retournez sur le champ de tir pour suivre deux autres séances d'entraînement, puis revenez à la Division Metro, où l'inspecteur PacMeyer vous donnera une autre chance. Si vous réussissez tous vos tirs, le test est réussi et vous avez droit au titre de tireur d'élite.

Vous pouvez abandonner la séance de qualification à tout moment en utilisant le bouton d'information (logo SWAT). Cependant, si vous choisissez cette option, vous n'aurez pas la possibilité de revenir et de reprendre l'action où vous l'avez interrompue. Tout comme si vous aviez échoué au test, vous serez alors obligé de participer à deux autres séances d'entraînement au tir

de précision avant de pouvoir tenter de nouveau votre chance.

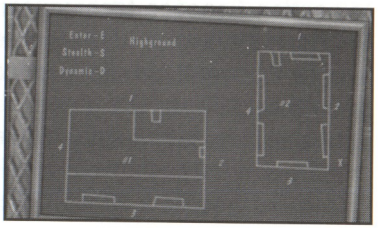
INTERVENTIONS

Lorsque vous avez atteint un certain niveau de qualification dans la tactique SWAT, vous pouvez être mobilisé pour une intervention dans une situation critique. En cas de danger, l'alerte retentit et le bouton d'alerte clignote en rouge. Interrompez toute activité et rendez-vous sur le lieu du briefing. Jusqu'à votre qualification en tant que tireur d'élite ou chef de groupe, vous jouerez le rôle d'un assaillant pendant les interventions. Ecoutez attentivement les instructions du chef d'équipe et suivez-les à la lettre ; sinon vous risquez d'encourir des mesures disciplinaires, et éventuellement de provoquer des accidents mortels.

Pendant les interventions, vous avez accès à l'inventaire adéquat, aux signaux manuels, à la technique d'entrée Franchissement et à l'interface LASH. Pour une description détaillée de ces options, reportez-vous à la section Barre d'icônes, en page 3. Lorsque vous devenez chef de groupe, vous donnez l'ordre de tirer, dirigez les mouvements et les actions de votre équipe pendant l'intervention. Pour donner les instructions et communiquer avec votre équipe, servez-vous de l'interface LASH (pour une description détaillée, reportez-vous à la section consacrée à l'interface LASH). Pendant le briefing, vous devez également déterminer et expliquer à l'équipe votre stratégie d'entrée en utilisant le tableau gras.

TABLEAU GRAS

Lorsque Rooker vous demande de décider à quel endroit vous pénétrerez à l'intérieur de l'immeuble, une vue rapprochée apparaît sur le tableau gras.



Les options disponibles pour l'entrée clignotent en rouge. Cliquez sur celle que vous voulez sélectionner, puis confirmez votre choix en cliquant sur la touche "Entrée". Rooker continue à vous poser des questions sur la tactique d'entrée. Les options disponibles clignotent en rouge. Cliquez sur l'une d'entre elles pour la sélectionner. Réfléchissez avant de prendre une décision : la tactique choisie déterminera le déroulement de l'intervention.

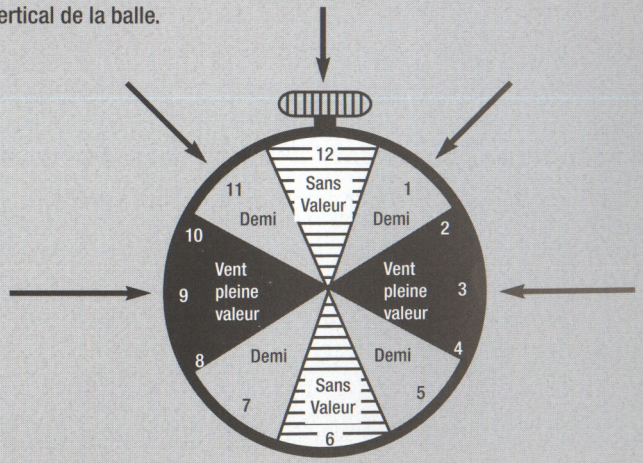
FUSIL TACTIQUES DONNÉES TECHNIQUES

ORGANISME/DEPARTEMENT *LAPD SWAT*

TYPE DE FUSIL *Robar SR-60 .308*

INFORMATIONS SUR L'INFLUENCE DU VENT

Dans la mesure où le tireur est obligé de connaître l'effet du vent sur la balle, il doit être capable de classifier le vent. La méthode reconnue utilise un système semblable à celui de l'horloge. Un vent de demi-valeur influera sur la trajectoire d'une balle à peu près moitié moins qu'un vent de pleine valeur ayant la même vitesse. Une vitesse de vent corrigée de la sorte est appelée "vent effectif". Le vent dit "sans valeur" a un effet déterminé sur la balle pour les longues distances s'il ne souffle pas directement à midi ou à 6 heures. Ce type de vent rend les conditions de tir difficiles, en raison de l'effet de battement (la balle a tendance à chasser) qu'il provoque. Il oblige à modifier fréquemment la visée. Selon sa vitesse, ce type de vent peut influer sur le déplacement vertical de la balle.



L'ESTIMATION DU VENT PEUT SE BASER SUR LES ELEMENTS SUIVANTS

(a) Un vent inférieur à 3 milles par heure est à peine sensible, mais il entraîne la fumée.
(b) Un vent de 3 à 5 milles par heure peut être légèrement ressentit sur le visage.
(c) Un vent de 5 à 8 milles par heure provoque un mouvement continu dans les arbres.
(d) Un vent de 8 à 12 milles par heure soulève la poussière et les papiers.
(e) Un vent de 12 à 15 milles par heure fait pencher les arbres de petite taille.

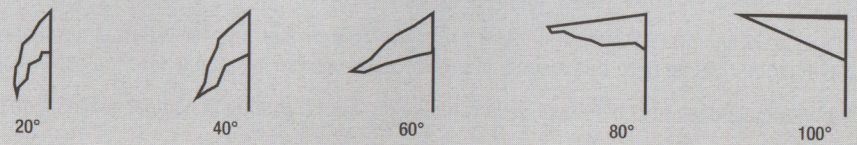
Après avoir déterminé la direction et la vitesse du vent, la correction de la dérive par le vent à effectuer sur les viseurs sera basée sur la formule suivante :

Formule pour un fusil de calibre .308 : $\frac{R \times V}{15}$ = nombre de crans (minutes) pour un vent pleine valeur

Pour des vents de demi-valeur, divisez la réponse par deux. Dans cette formule, D = distance en centaines de yards et V = vitesse du vent en milles/heure. La constante 10 ou 15 a été obtenue en considérant d'un point de vue mathématique le poids de la balle, la densité de l'air, la résistance de l'air, la distance par rapport à la cible, le mouvement de la mire, etc.

EXEMPLE : Le vent souffle de 9 heures à 10 milles/heure. La distance est de 300 yards ; en utilisant la formule du vent, D=3 et V=10.

EXEMPLE DE DRAPEAUX INDICATEURS



Méthode d'évaluation des distances

Cette méthode requiert l'utilisation d'un système de visée binoculaire ou télescopique équipé d'une graduation millimétrique. Pour appliquer la formule, le tireur doit connaître la taille moyenne d'un homme ou d'un équipement quelconque et être capable d'exprimer la hauteur de la cible en yards.

Formule :

$$\frac{\text{SIZE OF OBJECT (IN YDS.) X 1,000}}{\text{SIZE OF OBJECT (IN MILS)}} = \text{RANGE OF TARGET}$$

Exemple : Un tireur regardant à travers son viseur aperçoit un homme debout. Il mesure la taille de cet homme à l'aide de la graduation millimétrique du réticule et obtient une hauteur de 4 mm. Il sait que la hauteur moyenne d'un homme est égale à 6 pieds. Pour convertir 6 pieds en yards, il divise la valeur par 3. L'homme mesure donc 2,0 yards.

Avec la formule :

$$\frac{\text{SIZE OF OBJECT (IN YDS.) 2.0 X 1,000}}{\text{SIZE OF OBJECT (IN MILS) 4}} = \frac{2{,}000}{4} = 500 \text{ YARDS}$$

Une fois que la formule a été comprise, il suffit d'être capable d'estimer la hauteur réelle de n'importe quelle cible pour déterminer la distance de cette cible avec une grande précision.

Restrictions : bien que cette formule soit extrêmement précise, elle est cependant soumise à certaines restrictions.

1) Pour les longues distances, la mesure en millimètres doit être précise au demi-millimètre près, sous peine d'obtenir un résultat faux. Une mesure imprécise risque de provoquer une erreur d'estimation.

2) Cette formule dépend entièrement de la capacité du tireur à estimer la hauteur réelle d'une cible en yards.

HAUTEUR

Distance en Yards	Trajectoire en pouces	Rectification 1/4 MOA
100	Zéro	
		9 crans
200	+2.2	
		12 crans
300	+5.3	
		14 crans
400	+8.9	
		16 crans
500	+13.0	
		18 crans
600	+17.5	
		20 crans
700	+22.6	
		23 crans
800	+28.4	
		26 crans
900	+35.0	
		29 crans
1000	+42.2	

FED 308M

COMPENSATION (VERS L'AVANT) POUR LES CIBLES EN MOUVEMENT

En marchant (3 milles/heure)

7"	13"	21"	29"	37"
100 Yds	200 Yds	300 Yds	400 Yds	500 Yds
12.6"	26.4"	40.8"	57.0"	73.2"

En courant (milles/heure) 300

N'OUBLIEZ PAS : pour un mouvement oblique, valeur est réduite de moitié !

COMPENSATION HAUT/BAS

(données pour un angle haut/bas de dégrés)

0.8"	3.4"	8.0"	15.0"	25.0"
100 Yds	200 Yds	300 Yds	400 Yds	500 Yds

N'OUBLIEZ PAS : compensez toujours en visant BAS !

DERIVE PAR LE VENT

(en pouces)

	5 m/h	10 m/h
100	0.4	0.8
200	1.5	3.1
3.7	7.4	
400	6.8	13.6
500	11.1	22.2
600	16.7	33.3
700	23.6	47.1
800	32.0	64.1
900	42.1	84.2
1000	53.7	107.5

ESTIMATION DES DISTANCES EN FONCTION DE LA TAILLE DES OBJETS EN MM

PIEDS	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
YARDS	1	1.3	1.7	2	2.3	2.7	3	3.3	3.7	4	4.3	4.7
MM 2	500	650	850	1000	1150	1350	1500	1650	1850	2000	2150	2350
2.5	400	520	680	800	920	1080	1200	1320	1480	1600	1720	1880
3	333	425	566	666	766	900	999	1100	1230	1332	1433	1566
3.5	285	371	486	571	657	771	855	943	1057	1140	1229	1343
4	250	325	425	500	575	675	750	825	925	1000	1075	1175
4.5	222	289	378	444	511	600	666	733	822	888	950	1044
5	200	260	340	400	460	540	600	660	740	800	860	940
5.5	182	236	309	362	418	491	543	550	673	724	782	855
6	167	217	283	334	383	450	500	508	617	668	717	783
6.5	154	200	262	308	354	415	462	471	569	616	662	723
7	143	186	243	286	329	386	429	440	529	572	614	671
7.5	133	173	227	266	307	360	399	413	493	532	573	627
8	125	163	213	250	288	338	375	388	463	500	538	588
8.5	118	153	200	234	271	318	351	367	435	468	506	553
9	111	144	189	222	256	300	333	347	411	444	478	522
9.5	105	137	179	210	242	284	315	330	389	420	453	495
10	100	130	170	200	230	270	300	314	370	400	430	470
10.5								300	352	381	410	448
11									336	367	390	427
11.5									322	348	374	409
12									308	333	358	392

1) Estimez la hauteur de la cible et identifiez la case correspondante au sommet du tableau.
2) Mesurez la hauteur de la cible en millimètres et recherchez la valeur correspondante dans la colonne de gauche
3) Recherchez la valeur située à l'intersection pour trouver la distance.

$$\frac{\text{Hauteur de la cible (yards)} \times 1000}{\text{Hauteur de la cible (mm)}} = \text{Distance}$$

TABLEAU POUR UN HOMME DE 6 PIEDS

HAUTEUR EN MM	DEBOUT EN YARDS	ASSIS EN YARDS
1	2000	1000
1.5	1333	666
2	1000	500
2.5	800	400
3	666	333
3.5	571	286
4	500	250
4.5	444	222
5	400	200
5.5	364	182
6	333	167
6.5	308	154
7	286	143
7.5	267	133
8	250	125
8.5	235	118
9	222	111
9.5	211	105
10	200	100

TABLEAU POUR UN HOMME DE 5 PIEDS 6 POUCES

HAUTEUR EN MM	DEBOUT EN YARDS	ASSIS EN YARDS
1	1800	900
1.5	1200	600
2	900	450
2.5	750	375
3	600	300
3.5	514	257
4	450	225
4.5	400	200
5	360	180
5.5	327	164
6	300	150
6.5	277	139
7	257	129
8	225	113
9	200	100
10	180	90

TABLEAU DES TRAJECTOIRES, CORRESPONDANCES FEDERALES .308 BOAT-TAIL HOLLOWPOINT

Trajectoire par Yards, exprimée en pouces

Distance zéro	100	200	300	400	500
100 yards	Zéro	-4.5	-15.9	-35.5	-64.6
200 yards	+2.2	Zéro	-9.15	-26.5	-53.3
300 yards	+5.3	+6.1	Zéro	-14.3	-38.1
400 yards	+8.9	+13.3	+10.8	Zéro	-20.1
500 yards	+13.0	+21.5	+23.1	+16.5	Zéro

CIBLE SILHOUETTE					POSITION:	
CHAMP	FUSIL	DATE	HAUTEUR		DERIVE PAR LE VENT	
			Utilisée	Correction	Utilisée	Correction
MUNITIONS		TEMP		ZERO		
ECLAIRAGE		HEURE		100 YARDS		
ECLAIRAGE 12 9 3 6 Direction		VENT 12 9 3 6		HAUTEUR DERIVE PAR LE VENT	7" 7" 29" 22" USPSA.1PSC TM 102	GROUPE

REMARQUES										
TIR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VENT										
VITESSE DU VENT										

SERVICE CONSOMMATEUR

REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS

7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES
Serveur vocal interactif
(16)(1) 36 68 46 50*
24h sur 24

CONSEILS TECHNIQUES
Service consommateur
Tél. : (16) (1) 46 01 46 50 Fax : (16) (1) 46 31 71 72
7 jours sur 7 de 9h à 21h

*2.23 F la minute; tarif en vigueur au 21 septembre 1995.
(France métropolitaine seulement)

Pour toute information complémentaire,
n'hésitez pas à écrire à :

COKTEL VISION
S.A.V
Immeuble le Galilée
Parc Tertiaire de Meudon, 5 rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Forêt Cedex

Chacune des sociétés du groupe SIERRA est dénommée «SIERRA» dans les paragraphes suivants.
SIERRA n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. SIERRA décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.
SIERRA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si SIERRA est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. SIERRA ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de SIERRA ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.
Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou tranférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
(Arrêté paru au J.O. publié par le Ministère public, essentiellement destiné aux jeux vidéo)

GENERIQUE

• Concepteur/Directeur/Auteur
Tammy Dargan

• Producteurs
Tammy Dargan
Phy Williams

• Directeur artistique / Directeur de photographie
Rod Fung

• Directeurs de programmation
Sean Mooney
Randy MacNeill

• Musique
Dan Kehler

• Premier rôle
Terry Robinson

• Comédiens
Donald Waller
Robin Braze-Phanco
Karin Nestor
Deanna Yhalkee
Phy Williams

• Programmeurs
Arijit De
Chris Carr
Michael Leo Chong
Michael Lytton

• Assistant à la conception
Susan Frischer

• Studios Sierra
Bill Crow
Craig Denny
Bob Ballew
Ron Lawson
Rob Koeppel

• Production et mixage audio
Wally Andrews

• Assurance qualité
Jon Meek, Lead
Dan Woolard

• Post-production audio et effets sonores
Dan Kehler
Victor Crews
Rick Spurgeon
Kelli Spurgeon

• Configuration QA
Michael D. Jones
Steve Deckert
Marsha Mc Carty
Cindy Romero
Bill Davis Jr.
Sharon Simmons
Paul Trowe
Joe Carper
Jillian Leonard
John Cunney
John Ratcliffe
Mike Pickhinke
John Trauger
Scott Howell
Mike Brosius
Leonard Salas

• Conseillers SWAT membres de la police de Los Angeles (LAPD)
Inspecteur Bob Bennyworth
Inspecteur Steve Massa
Inspecteur Greg Horton
Inspecteur Lou Velalobos
Inspecteur Dave Cervantes
Inspecteur Steve Stear

• Armuriers
Stembridge Gun Rentals, Inc.
Sid Stembridge
Roland Bleitz

• Effets spéciaux, Maquillage
Jeff White

• Distribution
Eric Flom — SWAT Pup
Steve Barkley — Sgt. Rooker
Doug Morrisson — Inspecteur Pacmeyer
L. Peter Callender — Inspecteur JD Saunders
John Eggold — Sgt. Pauldon
Bryan Kent — Sgt. Pruett
Tom Dryden — Inspecteur Tom Denton
Christopher Boylan — Inspecteur Tony Carmichael
Micheal Reed — Inspecteur Scotty 'Mad Dog' Wixell
Tony Vella — Inspecteur Frank 'Hot Dog' Rhea
Tom Cassel — Inspecteur Danny Tello
Jim Tuck — Lt. Hancock
Dolores Golightly — Lucy Long
Joseph Murphy — Patrick Allen
Nick Scoggin — Chef de la réserve territoriale
Roy Conrad — Herbert Long
Jeannie McKelvey — Katie Long
Jarion Monroe — Inspecteur Pete Monroe
Keith Kelly — Sidney Devon
Terry Lewis — Inspecteur Bob Lewis
Sharon Tuck — Mrs. Schneibly
Carlos Sanchez — Hector Martinez
Patrick Allen Tromborg — Inspecteur Tobin
Kettie Massengale-Chamlin — Coco Brown
Richard Dupell — Ron Eastman
Jeff Richardson — Sgt. Ross
Brian Leonard — Andy Durham
Billy Bob Bates — Militia Member
Bobby Joe Bates — Militia Member

• Directeur de production pour l'impression
Lori Lucia

• Remerciements spéciaux à :
Chef Daryl F. Gates, policier à la retraite
Lt. Tom Runyan, LAPD

Sgt. Andy Lamprey, LAPD
Sgt. Mike Albanese, LAPD
Inspecteur Joe Cordova, LAPD
Inspecteur Patrick Martin, LAPD
The Inspecteurs of D Platoon, LAPD
Lt. Michael Hillmann, LAPD
LAPD Air Support
Ron McCarthy, Ret. LAPD
Bill Pegler, LASH / Television Equipment Associates, Inc.
John Matthews, Laser Products
Heckler & Koch
Robbie Barkman, Robar Industries
Rick Regan, Leupold & Stevens, Inc.
Gilman Mayfield Firearms
Marie Salerno, SAG
Larry Glick, National Tactical Inspecteurs Association
Chamlin Enterprises
Nancy Miller, Good Company Players
Jerry Bowerman
Craig Alexander

DEDIE AUX INSPECTEURS AYANT PERDU LA VIE EN SERVICE COMMANDE.

BON DE GARANTIE À NOUS RETOURNER (Remplir en majuscules)

3 bonnes raisons de nous retourner dès aujourd'hui ce coupon-réponse :

- La garantie contre défauts éventuels : durant 90 jours tout disque défectueux vous sera échangé.
- Un technicien est à votre disposition 7jours/7 au (16) 1 46 01 46 50 pour répondre de 9h à 21h prioritairement à toutes vos questions sur l'utilisation de votre jeu et vous donner des conseils techniques.
- Une information régulière sur nos nouveautés, nos promotions, nos concours, etc.

NOM _____

PRÉNOM _____ **N° DE CLIENT*** _____

DATE DE NAISSANCE _____ **ADRESSE** _____

_____

VILLE _____ **CODE POSTAL** _____

PAYS _____ **TÉL** _____

*Si vous avez déjà un numéro de client, veuillez l'inscrire

ORDINATEUR	SYSTEME D'EXPLOITATION	PÉRIPHÉRIQUES
PC ❑ MAC ❑ AUTRE ❑	MS/DOS ❑ WINDOWS ❑	CD ROM ❑ IMPRIMANTE ❑
	OS/2 ❑ AUTRE ❑	MODEM ❑ CARTE SON ❑

TITRE DU PRODUIT ACHETÉ : _____

DATE D'ACHAT : _____ Support : DISQUETTE ❑ CD ROM ❑

- Si acheté en magasin, nom du magasin : _____ Ville: _____
- Comment avez-vous connu le produit ?

❑ Presse ❑ Catalogue ❑ V/Radio ❑ Amis ❑ Magasins ❑ Autre _____

- Quels magazines lisez-vous régulièrement ? (par ordre de préférences)

MAGAZINES MICRO		AUTRES MAGAZINES	
1 _____	2 _____	1 _____	2 _____
3 _____	4 _____	3 _____	4 _____

Ne pas
Affranchir

T

CORRESPONDANCE-REPONSE

VALABLE DU :
09/01/1995 au 08/01/1998

A utiliser seulement en France métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer

Coktel Vision
Autorisation N° 809
92366 Meudon-la-Forêt Cedex
France

S I E R R A

© 1995 Sierra On-Line, Inc. ® et/ou ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On Line. Tous droits réservés. Brevets N° 5 287 446 ; 5 425 139 ; 5 430 835 et 5 377 997 aux Etats-Unis. Autres brevets étrangers en suspens.

S4580110Z06Z1